VIRTUAL BOY

バーチャルボーイ™
専用カートリッジ

SDガンダム DIMENSION WAR

ディメンション ウォー

取扱説明書



VUE-VSDJ-JPN

BANDAI



【もくじ】

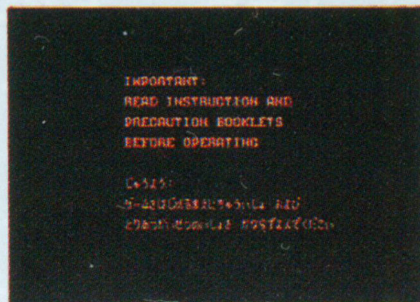
CONTENTS

ゲームを始める前に

バーチャルボーイの調整

■調整

ゲームをスタートする前に必ずこれらの調整をおこなってください。

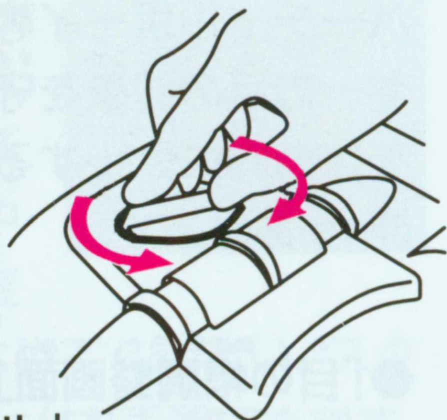


バーチャルボーイ本体にカートリッジを正しくセットしてください。カートリッジをセット後、コントローラの前面にある電源スイッチをONにすると、しばらくして右の画面が現われます。



STARTボタンを押すと「目の幅調整画面」に切り替わります。各調整はこの画面を見ながらおこないます。

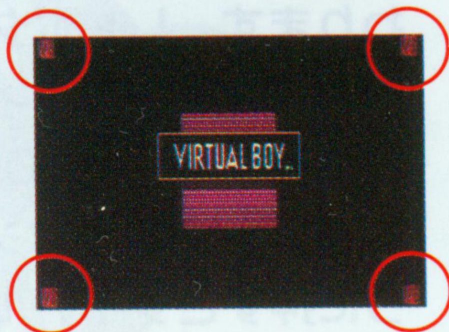
目の幅調整



プレイヤーの左目と右目の幅にバーチャルボーイ内部の表示装置を合わせる調整です。

調整画面を見ながら、本体上部にある「目の幅調整ダイアル」をまわし、画面の4すみにあるマークが見える状態にあわせてください。

このように4すみのマークが見えるように調整してください。



※4つのマークが全てが見えない場合もありますが、3つ見えていればゲームに支障はありません。

ゲーム中でも、ポーズ(一時中止)状態でSELECTボタンを押すと目の幅調整画面に切り替わり、再び調整ができます。

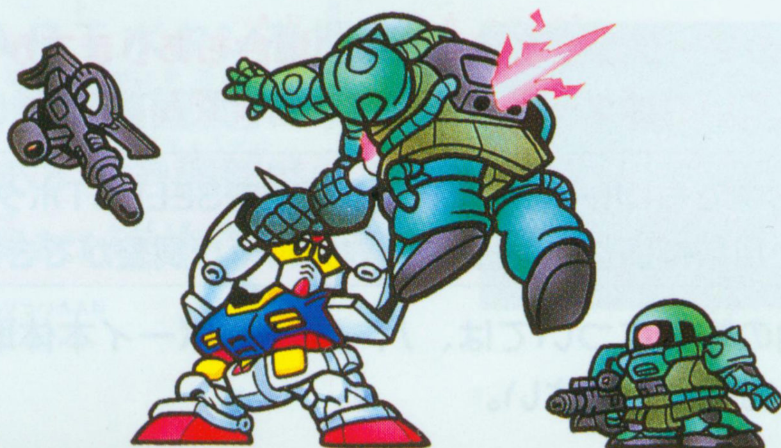
その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説明書をお読みください。

オートマティックポーズ機能

バーチャルボーイ専用カートリッジには、プレイヤーの目の健康を守るため、適度な時間でゲームを自動的に休止する「オートマティックポーズ機能」があります。

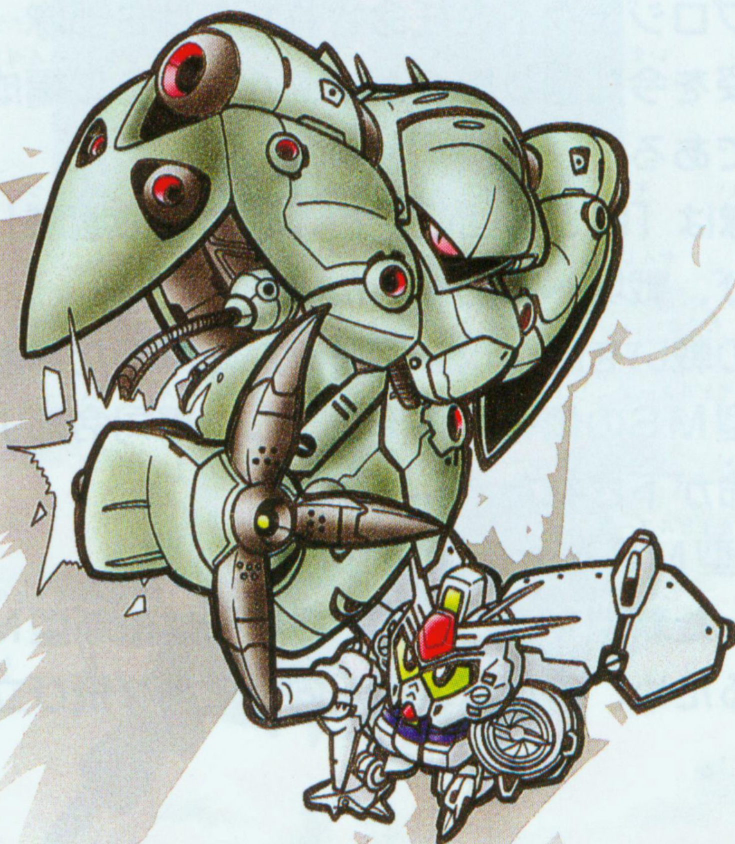


●「目の幅調整画面」で調整を終えた後、STARTボタンを押すと右の画面に切り替わります。L✚ボタンの左右で、「オートマティックポーズ機能」のON/OFFが選べます。この画面で再びSTARTボタンを押すとデモが始まり、さらに押すとタイトル画面が現われます。



●「SDガンダム ディメンション ウォー」は約20分後にオートマティックポーズ機能が働き、ポーズ(一時中断)状態となります。適度な休憩をとり、目や体を休めてください。スタートボタンを押すと、ゲームを再開できます。

AUTO PAUSE
20 minutes have passed
since you started the game
Take a rest for a while

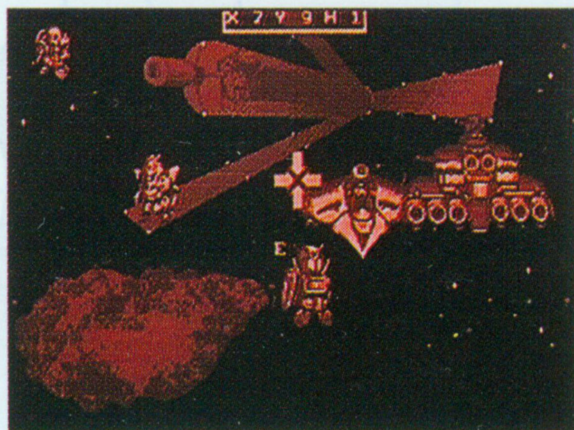


ストーリー
STORY

人類が宇宙に活動の場を求めてからどれだけの月日が流れただろうか…？
幾多の争いに火が着いては消え、悲しみを繰り返しその度に多くの人が涙を流して来た…。
そしてまた、今も続く戦いの中、戦況が悪くなった軍は各基地で開発されていた新型ＭＳを回収し、前線に配備するべく部隊を派遣した。
そのプロジェクトを任命されたのはＧ部隊…。歴戦の勇姿を今も語り継ぐガンダムを中心に編成された部隊である。
Ｇ部隊は「ＭＳの回収」と「敵部隊の壊滅」の使命を帯び、戦場へと出撃した。
数々の戦いを繰り返す度にＧ部隊は新たな敵の存在と新型ＭＳの情報をキャッチし、軍司令部より新たな使命が下された！
『敵新型ＭＳをたたけ !! 』
回収した新型ＭＳと共に、Ｇ部隊は敵新型ＭＳを破壊するため、新たな戦場へ向けて再び飛び立つのだった…。

ゲームの目的

シナリオのストーリーに沿って、ミッション（作戦）をクリアして行きます。設定された条件をクリアすると、次のステージに移ります。すべてのステージのミッションをクリアするとゲームのエンディングデモを見ることができます。

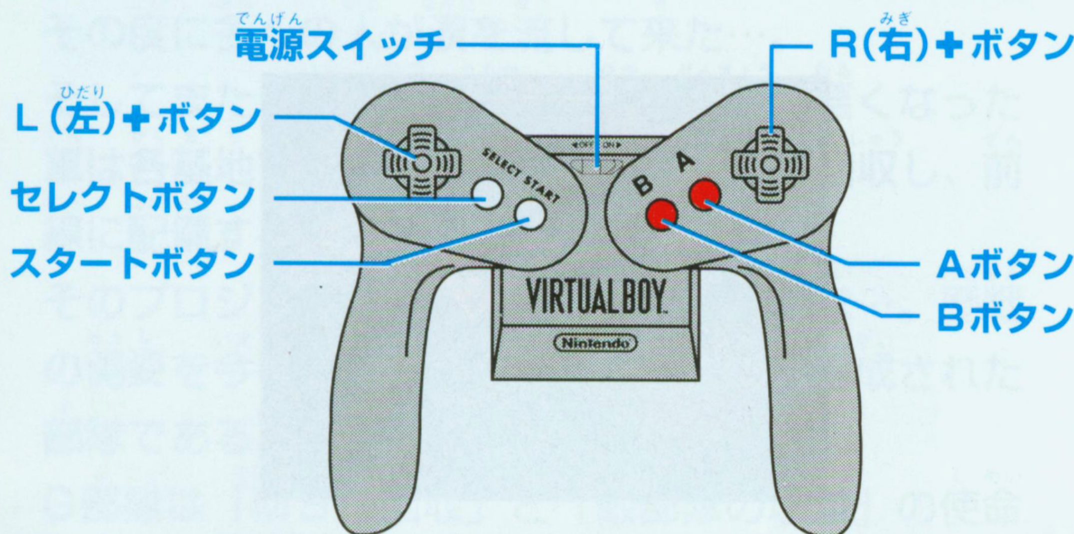




操作方法

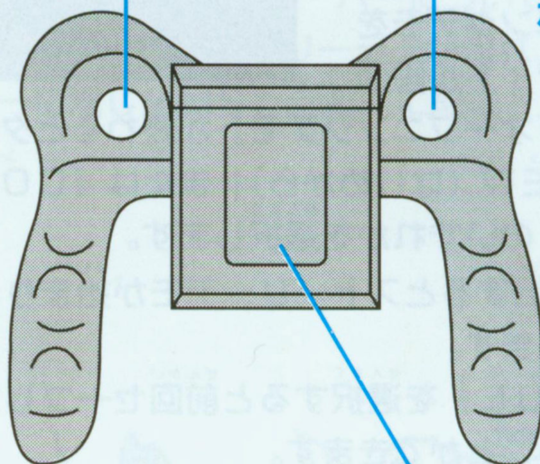
■各ボタンの名称と基本操作

【コントローラ表面】



	マップ画面	バトル画面(MSvsMS)
L✚ボタン	カーソル・ユニットの移動	ユニットの移動
セレクトボタン	セーブコマンド呼び出し	
スタートボタン	ターンの終了	ポーズ
R✚ボタン		武器の選択・攻撃
Aボタン	決定	
Bボタン	キャンセル	

【コントローラ裏面】



	マップ画面	バトル画面(MSvsMS)
Rトリガー	上方向への移動	画面奥への移動
Lトリガー	下方向への移動	画面手前への移動

ゲームの始め方

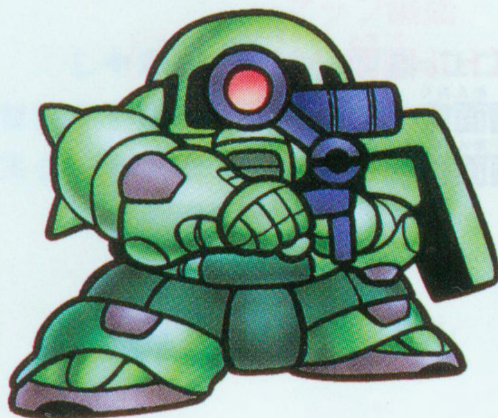


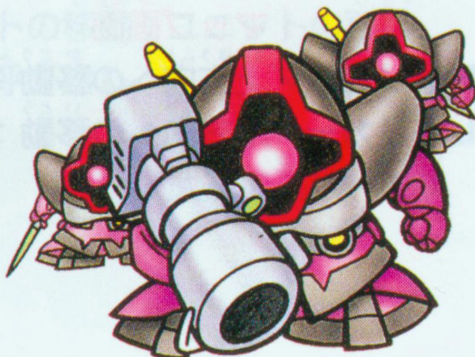
「目の幅調節画面」「オートマティックポーズ機能設定画面」に続いて『オープニングデモ』になります。(A・B・スタートボタンを押すとオープニングデモをスキップしてタイトル画面になります。)『オープニングデモ』が終わるとタイトル画面が表示され、『NEW（はじめから)』または『CONTINUE（つづきから)』のいずれかを選択します。

『NEW』を選択するとストーリーデモが始まり、その後ゲームがスタートします。

『CONTINUE』を選択すると前回セーブした続きからゲームを再開することができます。

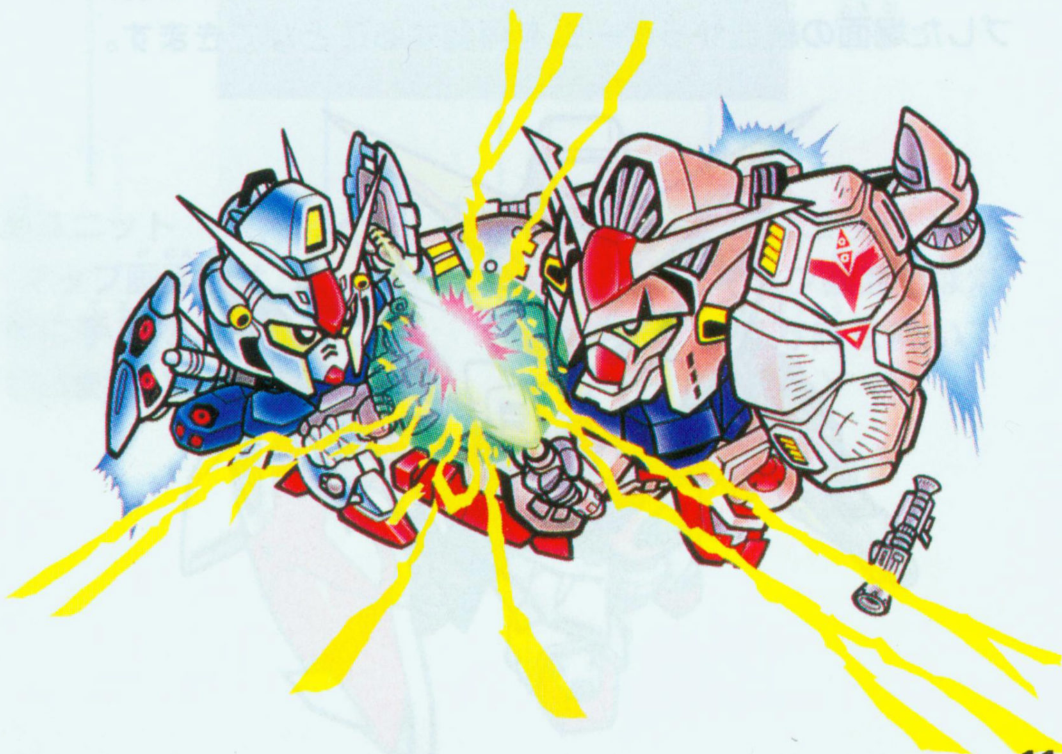
(CONTINUEの操作方法はP12参照)





勝利条件と戦後処理

敵の戦艦を撃沈することで勝利条件が満たされ、ステージクリアとなります。また、自軍の戦艦が撃沈されてしまうとゲームオーバーとなります。(ゲームオーバーについてはP12参照)
ステージをクリアするとストーリーデモが流れ、ダメージ回復後、ストーリーに準じたMSが自動的に配備されています。



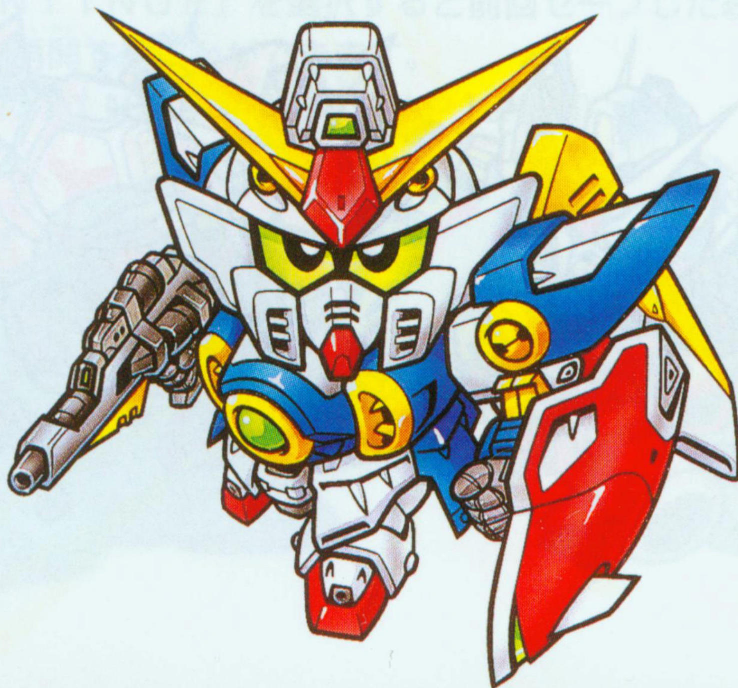
コンティニュー＆ゲームオーバー

■ゲームオーバー

自軍の戦艦ユニットが破壊されるとゲームオーバーになり、ゲームオーバーデモの後、オープニングデモ画面に戻ります。
また、各ミッションできまっているターン数をオーバーするとゲームオーバーになります。

■コンティニュー

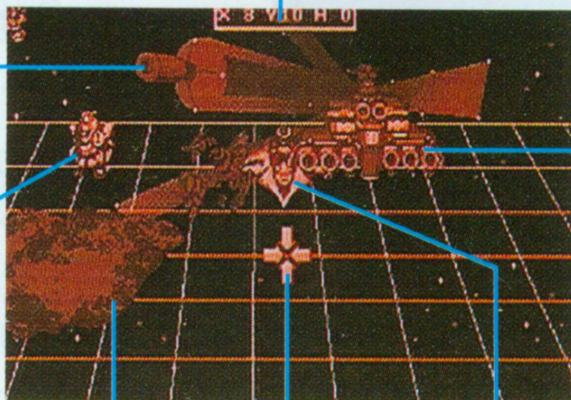
タイトル画面で『CONTINUE』を選択後、ロード画面にうつります。「A・B・C」選択後、「YES」ならAボタンを選択し、行わない場合はBボタンでキャンセルします。すると前回セーブした場面の続きからゲームを再開することができます。



マップ画面の説明

画面①（カーソルがユニットを選択していない場合）

座標（ユニットの位置を座標で表示します。）



敵戦艦ユニット

自軍戦艦ユニット

敵ユニット（マップ画面では常に手前を向いています。）

障害物

カーソル

自軍ユニット（マップ画面では常に奥方向を向いています。）

画面②（カーソルがユニットを選択している場合）

ユニット名称（ユニットにカーソルが重なっていると、ユニットの名称が表示されます。）

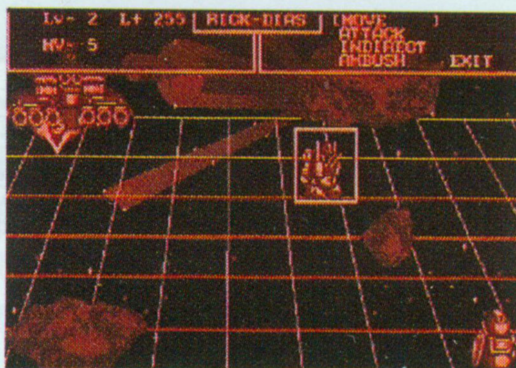


Ｌｖ－／ユニットレベル
Ｌｆ－／残りライフ
ＭＶ－／移動力

コマンド
（P16参照）

コマンド説明

行動を行うユニットにカーソルを合わせAボタンを押すと、画面右上にコマンドが表示されます。ユニットの行う行動コマンドをL✚ボタンで選択し、Aボタンで決定します。



MOVE（移動）

ユニットの移動を行うコマンドです。『MOVE』のコマンドを選択後、移動したいエリアまでのルートをL✚ボタンとLまたはRトリガーでカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。
※行動終了したユニットは、「E」のマークが表示されます。

ATTACK（攻撃）

近距離から敵ユニットに攻撃を行うコマンドです。
『ATTACK』のコマンドを選択後、攻撃する敵ユニットにカーソルを合わせAボタンを押すとバトル画面に切り替わります。すべてのバトルは時間制限があり、バトル画面に表示された時間が“0”になるかCOM戦バトルに関しては、自動的に終了する場合があります。また、ユニットのライフゲージがなくなると破壊されたこととなり、ユニットを失います。（バトル操作方法は後参照）

INDIRECT（遠距離攻撃）

遠距離から敵ユニットに攻撃を行うコマンドです。『INDIRECT』のコマンドを選択後、攻撃する敵ユニットにカーソルを合わせAボタンを押すとバトル画面に切り替わります。（オートバトル）

AMBUSH（まちぶせ）

移動後、隕石やビルの廃墟などの陰にユニットが隠れることができる場合、待ち伏せを行うためのコマンドです。

※「AMBUSH」を行った場合、「A」のマークがつき移動・攻撃すると「AMBUSH」が解除されます。

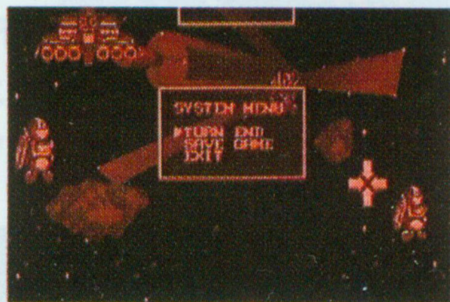


EXIT（終了）

ユニットのコマンド選択をキャンセルします。

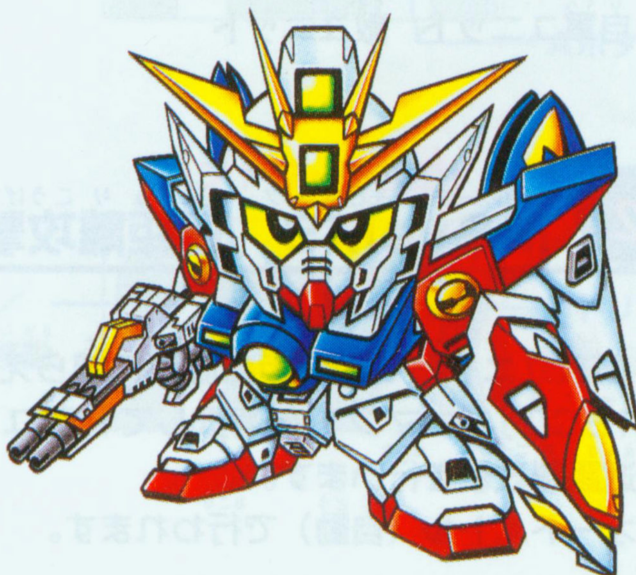
■ターンの終了

ターン終了する場合、「セレクトボタン」を押すと、画面中央に右の画面が現われます。その中から「TURN END」を選び「スタートボタン」を押すと自軍のターンを終了します。



■セーブ

ゲームの途中でセーブやロードを行う場合は「セレクトボタン」を押し、システムコマンドを呼び出します。
セーブを行う場合には『SAVE』を選択後『YES』の場合Aボタンで選び、行わない場合にはBボタンでキャンセルします。

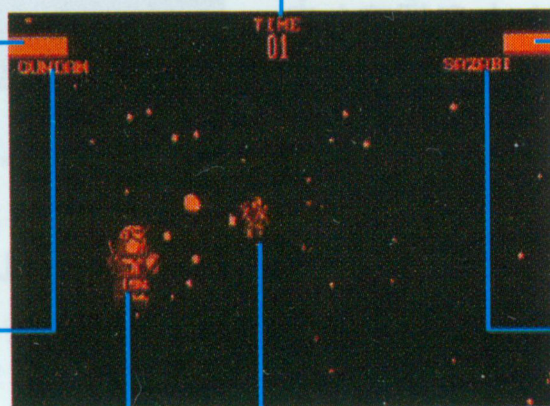


バトル画面の説明

CASE 1 MSvsMS 白兵戦

（バトルスタート時）

タイム表示（COM戦の場合には表示しません）



自軍ユニットライフゲージ

自軍ユニット名称

敵ユニットライフゲージ

敵ユニット名称

自軍ユニット　敵ユニット

CASE 2 MSvsMS 遠距離攻撃

自軍ユニットが敵ユニットを射程距離圏内に捕らえているとき、『INDIRECT』のコマンドを選択して、敵ユニットを選択した後、遠距離攻撃を行います。
遠距離攻撃はオートバトル（自動）で行われます。

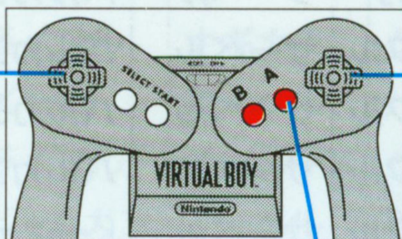
バトル画面操作方法

CASE 1 MSvsMS 白兵戦

自軍モビルスーツユニットが敵ユニットを攻撃圏内に捕らえているとき『ATTACK』のコマンドを選択して、敵ユニットを選択した後、白兵戦を行います。
モビルスーツ同士の白兵戦バトルはマニュアル（手動）で行われます。

【コントローラ表面】

L✚ボタン／ユニットの移動

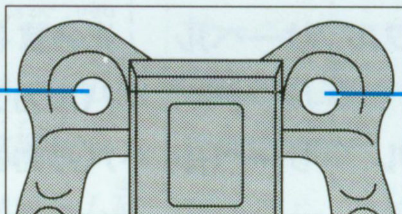


R✚ボタン／攻撃系MSによってかわります。

Aボタン／攻撃

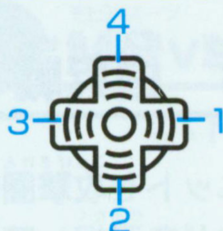
【コントローラ裏面】

Rトリガー／画面奥への移動



Lトリガー／画面手前への移動

ユニット紹介



1. ライフル系
2. サーベル系
3. サブウェポンA
4. サブウェポンB

《連邦軍》	R＋▶ (ライフル系)	R＋▼ (サーベル系)	R＋◀ (サブウェポンA)	R＋▲ (サブウェポンB)
ジム	ビームスプレイガン	サーベル	バルカン	バズーカ
R・ディアス	バズーカ	サーベル	バルカン	トリモチ
リ・ガズィ	Bライフル	サーベル	バルカン	Gランチャー
ガンダム	Bライフル	サーベル	バルカン	バズーカ
フルバーニアガンダム	Bライフル	サーベル	バルカン	バズーカ
Zガンダム	Bライフル	サーベル	ビームキャノン	HMランチャー
ZZガンダム	Dキャノン	サーベル	ビームキャノン	ハイメガ粒子砲
νガンダム	Bライフル	サーベル	バルカン	Fファンネル
ガンダムF91	Bライフル	サーベル	バルカン	ヴェスパー
V2ガンダム	Bライフル	サーベル	光の翼（攻）	光の翼（防）
シャイニングガンダム	ビーム	パンチ	バルカン	Gフィンガー
Wガンダム	ライフル	サーベル	バルカン	ビームキャノン

《敵側》

	(ライフル系)	(サーベル系)	(サブウェポンA)	(サブウェポンB)
ザク	マシンガン	ヒートホーク	クラッカー	足ミサイル
ドム	バズーカ	ヒート剣	クラッカー	手投げ弾
マラサイ	ライフル	サーベル	バルカン	手投げ弾
ハンプラビ	ライフル	サーベル	ミサイル	ヒートロッド
Jドーガ	ライフル	サーベル	メガ粒子砲	ミサイル
デナン・ゾン	マシンガン	サーベル	Sランサー	ビームシールド
ゲルググ	ライフル	ナギナタ	クラッカー	手投げ弾
ガンダムGP-2	ビーム	サーベル	バルカン	Nアソルト
ジ・オ	ライフル	ビームソード	クラッカー	隠し腕
キュプレー	ビームガン	サーベル	手投げ弾	ファンネル
サザビー	ライフル	ビームホーク	拡散ライフル	ファンネル
ビギナ・ギナ	ライフル	サーベル	Bランチャー	ビームシールド
ビグ・ザム	拡散ビーム	ミサイル	バリア	拡散M粒子砲
クインマンサ	ビーム	サーベル	メガ粒子砲	ファンネル
α-アジール	Mビーム砲	有線式メガビーム砲	バルカン	ファンネル
ラフレシア	拡散ビーム	テンタクラーロッド	メガビーム砲	M粒子砲
デビル・G	Mビーム砲	サーベル	拡散M粒子砲	ヒートロッド

戦艦バトル

Vol.1 MS vs S（船艦）

自軍モビルスーツユニットが敵戦艦ユニットを攻撃圏内に捕らえているとき、『ＡＴＴＡＣＫ』のコマンドを選択後、対戦艦バトルが行われます。自軍モビルスーツから敵戦艦への攻撃はマニュアルで行います。
自軍モビルスーツは敵戦艦に近付きながらビーム攻撃を行います。Ｌ✚ボタンでモビルスーツの移動を行い、Ａボタンでビームを発射します。

自軍ユニットライフゲージ　　敵戦艦ライフゲージ



発射ビーム

自軍モビルスーツ　　敵戦艦

※攻撃のボタンはＡだけでなく、Ｂボタン、Ｒ✚ボタンも使用可能。

Vol.2 S(船艦)vs MS

自軍戦艦ユニットが敵モビルスーツを攻撃圏内に捕らえているとき、『ATTACK』のコマンドを選択して、敵ユニットを選択した後、自軍戦艦から敵モビルスーツに向けて砲撃を行います。戦艦からモビルスーツへの砲撃はオートバトルで行われます。



Vol.3 S(船艦)vs S(船艦)

自軍戦艦ユニットが敵戦艦ユニットを攻撃圏内に捕らえているとき、『ATTACK』のコマンドを選択して、敵ユニットを選択した後、戦艦同士のバトルが行われます。
戦艦同士のバトルはオートバトルで展開され、互いにすれ違う間に砲撃を行います。



ワンポイントアドバイス

POINT 1

地形を活かして攻撃しよう！

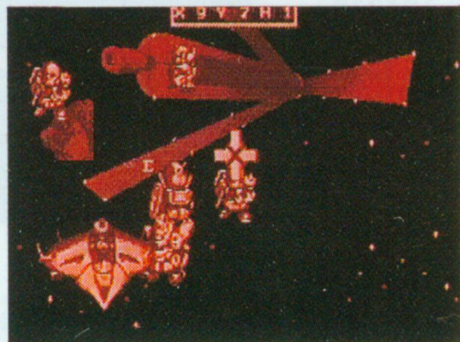
マップ画面移動中に隕石やビルの廃墟などに『ＡＭＢＵＳＨ』のコマンドで潜むことで、敵ユニットに待ち伏せ攻撃を行うことができます。



POINT 2

敵の背後を狙い撃て！

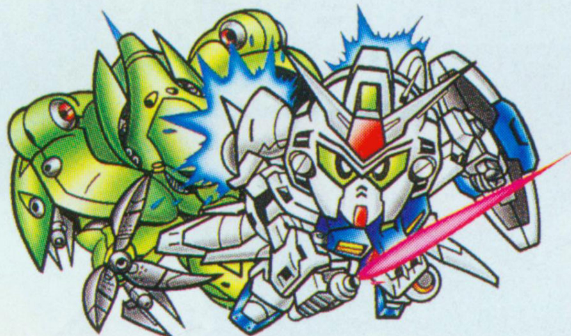
マップ画面で敵の背後など、有利な状態から攻撃を仕掛けることで、バトルシーンでもアドバンテージを受けることができます。



月/日	X	Y	Z
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			

ごあいさつ

このたびは、㈱バンダイのバーチャルボーイ専用カートリッジ「SDガンダムディメンション ウォー」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございました。まずはじめに別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の指示に従い、各調整をおこなったうえ、正しい使用方法でご愛用ください。なお、「注意書」およびこの「取扱説明書」は大切に保管してください。



【バックアップに関するご注意】

むやみに電源スイッチをON/OFFしたり本体の電源を入れたままで抜き差しすると、バッテリーバックアップ機能でセーブ（記録）された内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。

また、カセット内蔵電池の電池切れのためにセーブ等ができなくなった場合は有償にて電池交換いたしますので、バンダイお客様相談センターまでお問い合わせください。

バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**

［受付時間/月曜～金曜日（祝日を除く）10時～16時］にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにしてください。
- 受付時間以外の電話はおさけください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所・電話番号・保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

（関東）台東区駒形2-5-5 〒111-81	☎03-3847-6666
（関西）大阪市北区豊崎4-12-3 〒531	☎06-375-5050
（中部）名古屋市昭和区御器所3-2-5 〒466	☎052-872-0371

●電話受付時間　月曜～金曜日（祝日を除く）10時～16時

●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようご注意ください。

【故障品について】

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイお客様相談センターまでご一報ください。　なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

発売元　株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4　〒111-81